

KLAX



©1990 HUDSON SOFT ©Tengen Inc.

©Atari Games Corp. ©Tengen Ltd.

取扱い説明書

任天堂

ファミリーコンピュータ・ファミコン

HFC-V6

し ようじょう ちゅう い 使用上の注意

- ①プレイ後はA Cアダプタをコンセントから必ず抜いて下さい。
- ②精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックはさけて下さい。
また絶対に分解しないで下さい。
- ③カートリッジの端子部に手で触れたり、水でぬらすなどして汚さないようにして下さい。
故障の原因となります。
- ④シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないで下さい。故障の原因となります。
- ⑤テレビ画面から、できるだけ離れてゲームをするようにして下さい。
- ⑥長時間ゲームをする時は、健康のため約1時間ごとに10分から20分の小休止をして下さい。

このたびは、ハドソンのファミリーコンピュータ・シリーズ「クラックス」をお買上げいただきまして、
誠にありがとうございました。

プレイされる前に、取扱い^{とけあひ}かた、使用上^{しやうじやう}の注意等^{ちゆういとう}、この「取扱説明書^{とけあひせつめいしょ}」をよくお読みいただき、正しい^{ただ}
使用法^{しやうほう}でご愛用^{あいよう}ください。なお、この「取扱説明書^{とけあひせつめいしょ}」は大切に保管^{たいせつ ほかん}してください。

◆ 目次 ◆

ホワッツ イズ クラックス クラックス なに	WHAT IS KLAX(KLXAって何?)	1
つか かた	コントローラーの使い方	2
かい し まえ	ゲーム開始の前に	3
	オプションメニュー	4
プレイヤー あそ かた	1PLAYERゲームの遊び方	5
プレイヤー あそ かた	2PLAYERの遊び方	10
こうとくてん	高得点のテクニック	11

ホワット イズ クラックス クラックス WHAT IS KLAX (KLAXって何?) |||||

クラックス アタリ ゲームズ しゃ ねんはる はつびょう
KLAXはAtari Games 社が1990年春にアーケードで発表したゲームです。

クラックス しゅるい つ あ おな しゅるい たて よこ なな れつ つく
KLAXとは10種類のタイルを積み上げていき、同じ種類のタイルで縦、横、斜めの列を作るだけの単純なゲームです。しかし、とっさの判断力や、素早い操作、大技を狙う美学など色々な要素が混じって、単純なパズルゲームとは違った面白さがあります。

よう そ ま たんじゅん ちが おもしろ
また、独自のラウンドセレクトシステムにより、初心者からベテランまで、パスワードなどを
つか たの
使うことなく、楽しむことができます。

かくめん だ しゅるい もんだい つぎつぎ さいしゅうめん め ざ
各面で出される5種類の問題を次々とクリアしていき、最終面を目指してください。

り どう じ きょうそう
2人同時プレイで競争することもできます。

ビッグ エクス ちょうせん
あなたもがんばって、BIG-Xに挑戦してください。

コントローラーの使い方

つかかた

スタート
STARTボタン

ポーズに使用します。

セレクト
SELECTボタン

未使用

十字キー

←→パドルを左右に動かす。

↓タイルを速く転がします。

↑パドルに乗ったタイルを上にはね上げます。

エー
Aボタン

パドルに乗ったタイル
を下に落します。

ビー
Bボタン

未使用

かい し まえ ゲーム開始の前に||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||

①ファミコンに「KLAX」のカートリッジを正しくセットしてください。電源を入れるとタイトル画面が表示されます。

②パッドの↑↓を使って箱型のカーソルを動かして下さい。

START、OPTIONS、STUFFの3つの中から希望のオプションを選び、Aボタンを押してください。

START——ゲームを開始する。

OPTIONS——オプションメニューを見る。

STUFF——付随機能を見る。(プロボール サウンドテスト等)

*プロボールはSTUFFメニューに含まれています。プロボールはこの10年間でもっともばかげた遊びです。ただ楽しんで頭を使わずに自爆させないようにしましょう。このモードはクラックスとは何の関係ありません。ただのオマケですが、ヒマつぶしにぜひご利用ください。



オプションメニュー

タイトル画面の中から^{が めん なか} OPTIONS^{オプションズ}を選択^{せんたく}すると、さまざまな設定^{せってい}ができるオプションメニュー^{あら}が表示^{つぎ}されます。ここでは次のような設定^{せってい}が行^{おこ}なえます。

DROP METER : ^{ドロップ} ON / ^{メーター} OFF ——— ^{オン} ドロップメーターの表示 / ^{オフ} 非表示を切り替えます。

DIFFICULTY : ^{デファイカルティ} EASY / ^{イージー} MEDIUM / ^{ミディアム} HARD ——— ^{ハード} 難易度の設定を行ないます。

RAMPING : ^{ランピング} ON / ^{オン} OFF ——— ^{オフ} 時間難易度(時間^{じ かん}がたつごとに難^{なん}しくなる)の有無^{い ど}。

SOUND FX : ^{サウンド} OFF / ^{オン} ON / ^{ロー} LOW VOLUME ——— ^{ボリューム} 効果音の有無 / ^{こう か おん} 小音量^{う む}を設定^{しょうおんりょう}します。

MUSIC : ^{ミュージック} ——— ^{ビージーエム} BGMを6曲^{きょく}の中から選択^{なか}します。

EXIT : ^{エグジット} ——— ^{が めん もど} タイトル画面に戻ります。

プレイヤー

あそ かつ

1PLAYERゲームの遊び方

◆ラウンドセレクト

1PLAYERゲームを選択すると、次のようなセレクト画面が表示されます。これはプレイヤーのレベルに合わせて、PLAYする面（KLAXではWAVEと呼びます）を選ぶためのラウンドセレクト面です。WAVEの数が多いほうが難しくなります。

たとえば、WAVE 1から始めてWAVE 5までをクリアすると6、11、16のWAVEを選べるラウンドセレクト面が表示されます。上級者は最高位のWAVEを選ぶことにより、つねに難しい面に挑戦することができます。WAVEを開始するにはSELECTボタンか十字ボタンで手印を移動しSTARTボタンを押してください。

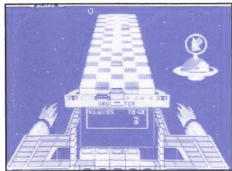
また、「3 drops」などのように表示される数は、ドロップメーターの数を表しています。ドロップメーターとは受けそこ



なって^お落としてもよいタイルの^{かす}数を^{あらわ}表すメーターです。ラウンドセレクト^{めん}面^{ひょうじ}が表示されるごとに、ドロップメーターはクリアされます。

◆^{がめん}画面^{せつめい}の説明

^{ウェーブ}WAVEが始^{はじ}まると^{つぎ}次の^{よう}様な^{がめん}画面になります。



^{うえ}上から^お落ちてくるタイルを^うパドルで^{じゅうじ}受け、^す十字キーで好きなところに^{うご}パドルを^{エー}動かし、^おAボタンで^{たて}落^{よこ}とします。^な縦、^{おな}横、^{いろ}斜めに^{まい}同じ色の^{いじょう}タイルが^{しょうめつ}3枚以上そろうとそのタイルは消滅します。(これを^{クラックス}KLAXといいます。)

◆クラックス きほん K L A Xの基本パターン

クラックス きほん す こ クラックス クラックス こ クラックス
K L A Xの基本パターンは図のとおりです。4個のK L A Xは2 K L A X、5個のK L A Xは
クラックス
3 K L A Xにカウントします。

タテ



ヨコ



ナナメ



◆ゲームの目的 もくてき

かく ウェーブ もくてき か
各WAVEでは、ある目的が課せられます。この目的を達成することで、そのWAVEをクリアしたことになります。パドルには5個までタイルをのせておくことができますが、それ以上は転がり落ちてしまい、ドロップメーターが1つ点燈します。ドロップメーターが全部点燈するとゲームオーバーです。パドルの下にも縦、横5個ずつしかタイルを積み上げることができず、それ以上は落とすことができません。箱が一杯になってもゲームオーバーです。

各WAVEでスタート時に与えられる課題は次の5種類に分類できます。WAVEが進むと、Xの数字が増えていきどんどん難しくなっていきます。WAVEノルマの残りはゲームプレイ中画面中央に表示されます。

- I X個のKLAXを作る。
- II 斜めのKLAXをX個作る。
- III Xポイントを得る。
- IV X個のタイルを受ける。
- V X個の横のKLAXを作る。

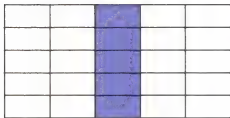


◆タイルの種類

タイルの種類は赤、青、緑、白、黒、黄、ピンク、水色、オレンジの9種類。また時々現われる点滅するタイルはワイルドタイルといい、すべてのタイルとして使うことができます。

とくてん
◆得点

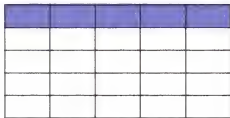
クラックス つく かた とくてん おお ちが なな こう か でき つく こうとくてん
K L A Xの作り方によって得点が大きく違います。斜めを効果的に作るのが高得点のポイントです。



タテ 50^{てん}点

タテ4つ 10,000^{てん}点

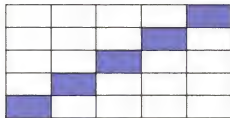
タテ5つ 15,000^{てん}点



ヨコ 1,000^{てん}点

ヨコ4つ 5,000^{てん}点

ヨコ5つ 10,000^{てん}点



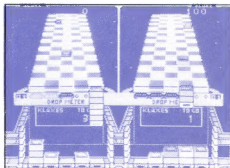
ナナメ 5,000^{てん}点

ナナメ4つ 10,000^{てん}点

ナナメ5つ 20,000^{てん}点

プレイヤー あそ かつ 2PLAYERゲームの遊び方||||||||||||||

レベルセレクト画面中(右上にOTHER PLAYER:の表示
があるとき)に2コントローラーのAボタンを押すと右のよ
うな画面になり2PLAYERゲームが始まります。これは対
戦ではありません。WAVEのクリアのスピードを競争しま
す。ゲームのしかたは1PLAYERと同じです。



こうとくてん

高得点のテクニック

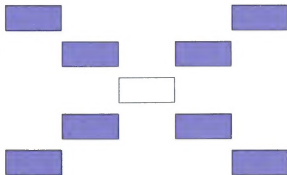
◆^{ふくごう}複合^{クラックス}KLAX

つぎ^つ次のように「^ま待ち」を作り^{つく}複数の^{ふくすう}KLAX^{クラックス}を同時に作成することが、^{どうじ}高得点、^{さくせい}早期クリアの^{こうとくてん}カギ^{そうき}です。ワイルドタイルを^{こうかてき}効果的に^{つか}使いましょう。



◆^{おお}大ワザ

^{ウェーブ}WAVE 6などのヒントで登場する「^{とうじょう}BIG-^{ビッグ}X^{エックス}」を作ることができれば、ラウンドを大きく進めることができます。





HUDSON GROUP

HUDSON SOFT®

本 社	〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル	TEL 011-841-4622
東京支社	〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル	TEL 03-260-4622
大阪支店	〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階	TEL 06-251-4622
営 業 所	札幌・名古屋・福岡	

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY

本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

HFC-V6